

Comunità ed associazioni virtuali

di Paolo Dell'Aquila

Anche in Italia si sta verificando una graduale "esplosione" delle comunità virtuali, i gruppi che si originano nel frastagliato ciberspazio cui sempre più utenti possono accedere.

Questa impressione, però, nasconde un variegato panorama di esperienze, fra le quali è opportuno distinguere, come da noi fatto nel volume [Tribù telematiche](#) [1999] per commentare criticamente le limitate riflessioni teoriche oggi presenti [cfr. ad esempio Jones (ed.) 1995; Jones (ed.) 1997; Loader (ed.) 1998; Smith e Kollock (eds.) 1998].

Secondo Ann Beamish per comunità virtuali si devono intendere quei gruppi che si aggregano per via telematica, per discutere temi specifici, essendo uniti da interessi comuni ed operando indipendentemente dalla locazione fisica dei partecipanti [Beamish 1995].

In questa definizione pare insufficientemente problematizzato il tipo di appartenenza che si sviluppa in queste realtà. Non si comprende perché chiamare simili gruppi "comunità", visto soprattutto il lungo dibattito sociologico intorno a queste tematiche. Come la stessa Beamish nota, un significato tradizionalmente associato all'idea di *community* è il senso di appartenenza, un corpo di valori ed un sistema organizzativo condiviso. In questa accezione, è necessaria la presenza fisica perché si sviluppi anche l'identificazione emotiva in un gruppo [come sembra suggerire, ad esempio, Pollini 1987].

Il *feeling of belonging* è anche il fattore su cui punta Rheingold, nel suo fortunato volume. La sua definizione delle comunità virtuali è però più semplificata e generica: esse vengono intese come "nuclei sociali che nascono nella Rete quando alcune persone partecipano costantemente a dibattiti pubblici e intessono relazioni interpersonali" [Rheingold 1994: 333]. Questi gruppi originati dalla *computer-mediated communication* sono insiemi di persone che, scambiandosi messaggi di posta elettronica (in liste o gruppi di discussione), chiacchierando in simultanea (tramite IRC) o facendo giochi di ruoli (MUD) sviluppano legami più o meno stabili e duraturi, fondati su interessi comuni.

La concezione di "comunità virtuale" che scaturisce da queste concettualizzazioni è quella di uno spazio pubblico telematico, dove si può rivitalizzare l'antica società civile in nuove forme (quelle di un' *agorà* elettronica).

La nostra opinione, invece, è che non tutti i gruppi che si formano in rete possano essere considerati sociologicamente "comunità" e che solo alcuni (molto circoscritti) fungano oggi da spazi pubblici di confronto e di stimolo per il sistema sociale complessivo.

Se consideriamo la tradizione delle scienze sociali, la *Gemeinschaft* (comunità) era inestricabilmente legata alla convivenza comune a base territoriale definita, in cui si sviluppavano relazioni sociali intense con pochi soggetti [Tönnies 1963].

Il collettivo prevaleva sull'individuo, il localismo sull'universalismo e la comunicazione faccia a faccia ed uno scopo condiviso da tutti tracciavano i confini (anche normativi) per la vita sociale. Qui la sociabilità era alta ed invasiva, i rapporti di vicinato e di sangue e la tradizione rappresentavano i limiti entro i quali ognuno doveva muoversi.

L'appartenenza ad un "mondo vitale" ed ad un ceto già definito definiva la solidarietà ed il sentimento all'interno del gruppo ed instaurava una cooperazione fra pochi. La comunità, secondo questa modellistica, veniva concepita come un villaggio, un quartiere, un ecosistema, un gruppo primario che si basava sul contatto fisico, sull'incontro, sulla presenza, sull'ideazione.

La sociologia contemporanea ha fortemente demitizzato questa immagine [vedi Donati 1991; Cipolla 1997]. Questa esigenza è tanto più forte nei casi da noi trattati, ovvero nei gruppi che comunicano tra loro a distanza indeterminata.

Jones [(ed.) 1995, 1997] ha paragonato queste realtà *on-line* a *imagined communities*. Per lui essi si distinguono per lo stile di cui si fanno portatori e per il modo in cui si formano. In primo luogo sono gruppi mutanti, che sopravvivono nell'*hic et nunc*, raggruppando persone che condividono qualche interesse, come leggere o colloquiare in una *chat room* ed adottano dei specifici comportamenti di gruppo. Gli standard e le norme comuni, in questi casi, sono però spesso negoziabili e l'identità sociale è perennemente in mutamento. Secondo alcuni [vedi Turkle 1997] l'adesione a dei gruppi siffatti rappresenta talvolta un modo per sperimentare il *self* ed arricchire la propria identità personale.

Non tutte le comunità virtuali svolgono però le stesse funzioni. Serena Vicari ne individua tre. La prima è quella *strumentale*: come nel caso della comunità scientifica o delle teleorganizzazioni le relazioni in rete sono dirette all'assolvimento di compiti specifici.

Il secondo tipo è invece diretto alla *creazione di relazioni* sociali; la sua finalità è soprattutto espressiva ed è rivolta allo svolgimento di giochi di ruolo o di *chat line*. La grande espansione delle comunità virtuali è originata soprattutto dalla diffusione di questi gruppi, con finalità prevalentemente ludica [vedi Shields (ed.) 1996].

I gruppi telematici possono infine divenire luoghi per la *sperimentazione* dell'identità. Turkle [1997] e Stone [1995] ci mostrano molti esempi di come gli ambienti virtuali consentano al sé di esprimere identità nuove e dissimili da quelle ordinarie.

Gli usi più "ludici" o sperimentali della rete generano quindi gruppi che potremmo definire forme di tecnosocialità fluttuante; sono questi i casi più distanti dalla tradizionale nozione di comunità e contemporaneamente i più diffusi. Assolvono quindi più spesso alle funzioni di creazione di relazioni sociali e di sperimentazione identitaria.

Altre volte, invece, le "tribù" si strutturano, dandosi obiettivi comuni e generando realtà più simili alle comunità tradizionali (ed in grado di assumersi compiti strumentali).

2. La tecnosocialità

Le comunità non strutturate comprendono (nella classificazione tipico-ideale da noi proposta) soprattutto i Multi-User Dungeons (i giochi di ruolo), i canali IRC (Internet Relay Chat) e molti *newsgroup*, (bacheche elettroniche dove ognuno può affiggere messaggi pubblici).

Mentre i giochi di ruolo ed le famose *chat line* presuppongono sessioni di tipo sincrono (in cui cioè i partecipanti interagiscono in contemporanea), i *newsgroup* invece sono asincroni, poiché ognuno può intervenire al dibattito in momenti diversi.

Sono soprattutto i giochi di ruolo a fuoriuscire dalla tradizionale nozione di comunità, poiché in essi gruppi di persone si creano dei sé virtuali anonimi e ridefiniscono completamente l'ambiente in cui operano.

Queste entità costituiscono un po' la frontiera di Internet, perché ogni partecipante definisce la propria identità diffrangendosi in una moltitudine di maschere e situazioni differenti. I MUD sono ambienti virtuali in cui tutti immaginano e creano dei "doppi virtuali" che nessuno potrà mai scoprire [cfr. ad esempio Shields 1996; Turkle 1997].

Anche i gruppi che si formano nelle conversazioni attraverso l'Internet Relay Chat (IRC), proprio in quanto mantengono i meccanismi di anonimità già presenti nei giochi di ruolo, sono difficilmente classificabili come "comunità".

Queste tesi sembrerebbero confermare le teorie di S. Turkle, che vede questi ambienti come luoghi ove sfidare la propria identità personale. Un *avatar* virtuale (così come un *nickname*) è un manichino su cui il nostro inconscio può riversare pulsioni represses e desideri inespressi [Turkle 1997].

Durante queste interazioni piaceri e dispiaceri, idealizzazioni e demonizzazioni sono tutti esagerati. Gli altri divengono un prolungamento dell'io [come visto in Lasch 1981]. Per alcuni si ritorna ad una fase narcisista [Mantovani 1995] dello sviluppo mentale; per altri, come S. Turkle [1997: 302] questi gruppi sono mezzi per saggiare i limiti del proprio sé, mettendone in scena tutti quegli aspetti che nella vita reale sono inibiti.

Le *chat line* ed i MUD, per le loro caratteristiche di anonimità e di gioco improvvisato, sono dei dialoghi in cui gli attori, avvalendosi di testi, possono trasfigurarsi nei loro doppi irreali o sfoggiare personalità multiple. Come sostiene Mantovani [1995], ne risulta una continua problematizzazione di tutte le categorie mentali dei singoli e delle loro identificazioni, che rende la linea di demarcazione

reale/virtuale sempre più debole. Possiamo definire queste forme di socialità reti socio-telematiche, per sottolinearne il carattere mutante ed instabile.

Una rete sociale si caratterizza infatti in quanto "spontaneità e segmentazione più o meno articolata, di contro ad un coordinamento sistemico più o meno centrale di natura autopoietica" [Cipolla 1997: 2445]. Rispetto al sistema sociale essa si presenta come un'entità fluida, dai confini spesso sfumati. Connota per questo una dispersione di soggetti, una creatività che si esprime nell'informalità.

Le reti socio-telematiche vanno studiate come rappresentazioni sociali in cui esistono alcuni attori che, come nei rapporti faccia a faccia, rappresentano i loro personaggi di fronte ad un pubblico che li asseconda [Goffman 1969; Stone 1995; Picci 1999;].

Questi gruppi (che possono descrivere situazioni varianti da un'interazione organizzata ad un gruppo di interlocutori occasionali in un canale IRC) posseggono anch'essi una qualche "forza". Tra gli indicatori che possiamo utilizzare a questo proposito vi sono il coinvolgimento affettivo che suscitano, l'intimità che raggiungono i partecipanti, l'ammontare di tempo ad essi dedicati ed i servizi reciproci scambiati.

Questi fenomeni non sono però isolati e relativi al mondo di Internet: essi costituiscono i nuovi tipi di legami sociali (formali ed informali) che caratterizzano la società comunicazionale (come le mode, le bande sub-culturali, ecc.).

Ciò ci conduce ad evidenziare gli elementi comuni di questi gruppi con quelli neo-tribali da alcuni identificati come l'elemento centrale della società post-moderna. Secondo Maffesoli, "la magia della partecipazione raggiunge la sua vetta con il videomessaggio (Minitel), e più precisamente nei reticoli conviviali o in quelli erotici. Lì non è più necessario conoscersi per riconoscersi; esiste una forte presenza nell'assenza stessa [...] Questo fenomeno è portatore di un'atmosfera emotiva specifica che proviene dal sentimento di partecipare ad una comunità, fosse soltanto una comunità tratteggiata o persino invisibile" [Maffesoli 1993: 303-304].

Nel "tribalismo" telematico [Maffesoli 1988] si sperimenta un'*ambiance*, un clima comune che sembra sedimentare un nuovo legame sociale. L'*aisthesis*, il sentire assieme, coagolatosi in un medesimo *habitus* (come la fruizione di un MUD) dà luogo ad una socialità diffusa ed afinalistica.

Il provare emozioni insieme conduce ad aggregazioni e riaggregazioni continue, che vivono sull'istante eterno. La socialità ha quindi una dimensione esclusivamente ludica, non dando luogo normalmente a delle aggregazioni stabili, ma rinnovandosi continuamente. Ne nasce una "cultura del sentimento" [Maffesoli 1992] che poggia su una pluralità di identificazioni estetiche cangianti.

La socialità attuale designa infatti un tipo di aggregazione non basata sul contratto o sulla razionalità, ma sulla prossemia, sullo stare insieme in un medesimo ambiente (reale o virtuale) che si

esaurisce nell'istante, senza dar luogo a dei legami duraturi. Secondo Maffesoli oggi "si assiste alla sostituzione di un *sociale* razionalizzato con una *socialità* a dominanza empatica.

La socialità si sta esprimendo in una successione di *ambiances*, di atmosfere, sentimenti, emozioni. È, per esempio, interessante notare che ciò a cui rinvia la nozione di *Stimmung* (atmosfera) [...] serve sempre più, da un lato, per descrivere i rapporti che regnano all'interno dei micro-gruppi sociali, dall'altro per specificare il modo con cui tali gruppi si situano nel contesto spaziale (ecologia, habitat, quartiere)" [Maffesoli 1988: 22].

Lemos ed altri studiosi del CEAQ hanno evidenziato in una serie di ricerche sul campo la genesi di una "tecnosocialità" [Aa.Vv. 1996] caratterizzata da una comunanza basata su affinità intellettuali, su un clima condiviso e distaccata dai tradizionali legami spaziali o temporali. Esse prescindono quindi da ogni legame fisico, territoriale e dall'espressione degli *status* sociali.

La tecnosocialità si caratterizza quindi per la perdita dei tradizionali confini spazio-temporali e per l'esaltazione dell'aspetto relazionale del messaggio, ovvero della volontà ludica di comunicare sui contenuti stessi di quanto veicolato [vedi Mazzoli e Boccia Artieri 1995: 131].

3. Associazioni telematiche e teleorganizzazioni

Alcune reti socio-telematiche sono più vicine a comunità, in quanto si dotano di strutture proprie e si organizzano dandosi delle regole e degli obiettivi comuni. Uno degli esempi eclatanti è il famoso WELL (Whole Earth Electronic Link), il sistema di teleconferenze studiato da Rheingold e da lui indicato come prototipo di "comunità virtuale".

In Italia, una cosa simile si osserva nel caso de La Città Invisibile (sito web: <http://www.citinv.it>), di PeaceLink (<http://www.peacelink.it>), di Pegacity (<http://www.pegacity.it>), di I sole nella Rete (<http://www.ecn.org./inr>), associazioni telematiche che si distinguono nettamente dalla miriade di interazioni fuggevoli che popolano il ciberspazio.

Questi gruppi hanno infatti tutte le caratteristiche delle associazioni, ovvero "collettività visibili, auto o etero-codistribuite, che comunque scontano il fatto di essere libere, non ascritte né vincolanti, e di fondarsi su un interesse più o meno materiale, anche parziale e mirato, comune" [Cipolla 1997: 191]. Questi gruppi auto-organizzati in base a fini da loro liberamente scelti, prevedono un numero variabile di ruoli dirigenziali e presentano regole rigide ed avvolgenti.

L'associazione normalmente decide la propria struttura interna, divenendo "collettivo sociale che eccede se stesso", fissando delle proprie mete, che possono essere di vario genere. Secondo Donati [1991: 142], ad esempio, essa può anche essere definita come "gruppo organizzato su basi volontarie

per il perseguimento di obiettivi comuni non raggiungibili individualmente dai singoli membri", essendo questi obiettivi non esclusivamente materiali (o economici).

Le associazioni normalmente tendono a differenziarsi molto fra loro e ad essere "sistemi relazionali a confini variabili", in base al tipo di organizzazione che si danno.

Mentre dunque le forme di tecnosocialità si mantengono entità fluttuanti e perennemente instabili, le associazioni riducono la complessità dell'ambiente telematico, adottando delle norme interne e fissando dei fini comuni.

Questi gruppi telematici presentano delle forti analogie con quelle reali: spesso nascono da un nucleo ristretto ed omogeneo di persone, dotandosi di un progetto e di adeguati strumenti per raggiungerli. Da qui si sviluppano delle piccole istituzioni che poi facilitano l'aggregazione di altri soggetti, garantendo soluzioni ai loro problemi organizzativi.

Una delle questioni ricorrenti è quella della democrazia interna, ovvero le questioni relative a come assicurare la partecipazione, il controllo degli eletti, la "democrazia continua". Per via telematica si possono convocare, ad esempio, delle "assemblee sincrone", a cui tutti partecipano contemporaneamente, o "asincrone", in cui invece i messaggi vengono recepiti solo tempo dopo il loro invio.

L'esperienza de La Città Invisibile [Picci 1999] è quella di assemblee asincrone, organizzate in *mailing list* o liste di discussione permanentemente aperte. Questa associazione raccoglie infatti partecipanti di entrambe le sponde dell'Atlantico e faticherebbe a riunirsi in un luogo sincrono, come un canale IRC. Per questo motivo è stato adottato un sistema di *mailing list* moderate da una persona, ove è possibile discutere e scambiarsi messaggi in momenti ed ore diverse; le assemblee telematiche si svolgono entro il lasso di tempo di tre giorni lavorativi, durante i quali ognuno può esprimere il proprio dissenso sulle proposte presentate.

L'ordine e la gerarchia che regna (quasi sempre) nelle liste testimonia che questa associazione è nata e sopravvive per due ordini di fattori. Da un lato ha saputo ben regolare le relazioni strutturali fra gli aderenti (limitando i flussi comunicativi, sapendo intervenire quando scoppiavano discussioni troppo violente, arrivando anche ad espellere degli aderenti).

Dall'altro, però, essa ha creato legami di solidarietà e di amicizia esistenti anche *off-line*: questi dati sono infatti molto importanti per capire poi la rete di contatti esistenti. I Plenum del Collettivo Immaginario, che sono occasioni conviviali di ritrovo, rappresentano un mezzo per cementare dei vincoli sociali, per divenire in senso più classico una comunità, una rete sociale.

Grazie all'operato dei soci è stato poi possibile costruire una rete (non gerarchicamente ordinata) fra varie realtà non telematiche e territoriali. Sono state firmate convenzioni con numerose associazioni tradizionali, che venivano seguite *on-line* da aderenti a Città Invisibile.

Per queste organizzazioni, "La Città Invisibile si propone come interfaccia tra la "realtà" e il "cyberspazio" di lingua italiana" [vedi l'URL <http://www.citinv.it/intro.html>].

Su questa falsariga si sono mosse varie altre associazioni, come PeaceLink. Quest'ultima si configura come un network informativo i cui soci si riconoscono nei valori del volontariato, della solidarietà e della difesa dei diritti civili. Il nome, che significa "collegamento di pace" indica il desiderio di far dialogare persone singole, associazioni e realtà operanti nell'ambito ecopacifista.

Si struttura in un sito web (<http://www.peacelink.it>) ed in ventotto liste di discussione attive, operanti su temi che vanno dall'ecologia alla lotta alla mafia, al razzismo e alla droga, sino alla difesa dei consumatori. Ogni lista ha il suo moderatore ed è spesso in contatto con realtà territoriali (soprattutto gruppi di volontariato).

È da notare che recentemente è stata costituita una vera e propria associazione PeaceLink, distinta dalla rete telematica e con il compito di coordinare i "Club di PeaceLink", i quali ne rappresentano le unità territoriali, con una propria struttura "reale". In questo modo l'associazione ha fortemente radicato la sua azione in organizzazioni locali, che costituiscono i punti di ingresso dei vari soci fisici.

Per certi versi questo pare un segnale della riterritorializzazione dei vari gruppi, che operano contemporaneamente in virtuale ed in reale. I partecipanti, fra l'altro, possono scegliere fra modalità più differenziate per portare il loro apporto, dando contributi sia a livello locale che a quello globale (della rete telematica).

In virtù anche del loro radicamento locale, queste comunità strutturate garantiscono quindi generalmente maggiore coesione interna e senso di appartenenza duraturo. Inoltre c'è sempre l'idea di un "bene comune" da perseguire, che strappa queste formazioni sociali al gioco istantaneo di *personae*, di maschere create nella rete per durare solo per un periodo limitato di tempo.

La globalizzazione si accompagna sempre alla rinascita di un bisogno interiore di radicamento in forme di socialità differente. Essa favorisce il sorgere di identità culturali che mediano ed integrano i contenuti transnazionali con quelli tradizionali, dando luogo ad una "infoglocalizzazione". Di fronte allo sviluppo di comunicazioni planetarie nasce spesso la necessità di riappropriarsi di uno "spazio ristretto", familiare, in cui sia possibile costruire un vissuto non labile ma concretamente gestibile [Tagliagambe 1997].

V'è oggi spesso (anche per chi ha intensi rapporti *on-line*) il bisogno, cognitivo, emotivo ed affettivo, di intessere rapporti umani non limitati al semplice scambio di informazione, ma capace di ridare una finalità ai rapporti umani, aprendoli all'empatia. Grazie alle associazioni, la soggettività non rimane un semplice *pastiche* di personalità, ma può sviluppare la propria unicità, mantenendola multipla ma coerente [cfr. Turkle 1997: 389].

A questo scopo è importante, quindi, creare delle associazioni che operano in *agorà* elettroniche non troppo distanti da quelle reali. Il successo di reti civiche (come quella milanese o bolognese) si deve probabilmente addebitare al senso di identificazione in un contesto reale e locale che nuove i cibernauti [RUR 1998].

Certo, possono esistere associazioni virtuali di persone completamente separate in termini di spazi fisici; ma *l'optimum* è probabilmente l'essere radicati in un territorio, per poter comunque avere interscambi anche nella vita reale e per proporre *issues* che interessano più da vicino i soggetti.

Il collegamento con le reti civiche può essere quindi importante (anche se non decisivo). I *community network* sono infatti delle reti telematiche che si prefiggono di fornire agli utenti (enti, cittadini, associazioni, aziende, pubblica amministrazione) una gamma di servizi che coinvolgono diversi settori dell'area urbana.

La partecipazione attiva dei cittadini, ove organizzata (e costituita in *lobbies*) ridà una dimensione etico-situata anche ai sé proteiformi attuali. Questa tendenza ad integrare la comunicazione telematica con l'amicizia "reale" (che si nutre di incontri fisici) è anche un effetto della globalizzazione della comunicazione che, portando alla "fine delle comunicazioni di massa", genera una molteplicità di mondi diffusi, che rielaborano su scala locale i panorami, le informazioni veicolati da Internet [vedi anche De Kerckhove 1993, 1997].

Per incidere sulla realtà sociale occorre però che i soggetti telematici sappiano anche costruirsi un'articolazione tradizionale, *off-line* e *single issue*. Una teleorganizzazione deve infatti tessere anche una rete di rapporti informali che le consentano di entrare ad operare in contesti specifici, determinando anche differenziazioni al suo interno e sotto-fini organizzativi [Picci 1999]. Proprio la natura fortemente interattiva del ciber spazio può incoraggiare la crescita di associazioni dotate di un'articolazione differenziata, in grado di rispondere alla pluralità di stimoli che provengono dal loro ambiente.

In questo modo (ad esempio tramite convenzioni con organizzazioni tradizionali) la teleorganizzazione potrà adottare una "politica molecolare" [Lévy 1996], a piccoli gruppi di lavoro legati da connessioni trasversali ed operanti sui singoli problemi.

Se oggi possiamo concepire una "repubblica elettronica" [Grossman 1995], questa si profila nella forma di tante piccole associazioni che si autogovernano e propongono all'attenzione dell'opinione pubblica temi e risposte, magari di grande interesse per una o più reti civiche [Schuler 1996; Rodotà 1997].

Questo però implica da un lato la valorizzazione delle comunità locali (e soprattutto dei *community network*) come mezzi per la formazione di una nuova "sfera pubblica". Dall'altro occorre che tutti gli attori (pubblici, privati e di terzo settore) promuovano la costruzione di *responsive community*,

basate sull'idea della reciprocità e del bene comune [Etzioni 1993]. Occorre perciò che l'azione politica, la giustizia sociale e l'idea stessa della solidarietà vengano riferite a dei contesti storici ed a culture determinate ed essenziali. Le reti civiche ed i gruppi gravitanti attorno a loro devono mantenere la loro duplice natura di mezzi capaci di comunicare ed interagire con qualsiasi punto del *web*, ma anche di esprimere le necessità locali (ed anche nazionali). Dunque è necessario costruire un'arena democratica virtuale multidirezionale, in grado di affrontare tematiche *single-issue*, ma anche di allargarsi e di sviluppare progetti più generali.

Occorre promuovere la nascita di gruppi che operino in modo "glocale", costruendo un ponte fra le strutture sistemiche e quelle intersoggettive, fra istituzioni e cittadini [Ardigò 1988]. Doheny-Farina [1996] ed altri [Casalegno e Kavanaugh 1998] hanno rivolto l'attenzione ai *Neighborhood Net*, le reti che collegano i quartieri, inserendosi nelle più ampie reti civiche. I *neigh-net* sono più vicini alla popolazione, possono pubblicizzare gli eventi, dibattere i problemi, semplificare appuntamenti, facilitare le connessioni a livello di micro-comunità. A questi livelli è più facile creare progetti, sinergie, supporti fra scuole, enti di volontariato, associazioni e cooperazione sociale. Diviene anche più semplice promuovere dei documenti di riflessioni con cui le comunità locali discutono la loro via per entrare nella società dell'informazione, definendo priorità ed obiettivi.

Perché una rete civica abbia successo occorre seguire appunto questo modello, coinvolgendo associazioni, cooperative, reti familiari, amicali e di volontariato, nella creazione di una nuova *agorà* telematica. Le comunità virtuali per funzionare stabilmente richiedono la condivisione di obiettivi e culture comuni; esse quindi possono riterritorializzarsi, favorendo il ritrovamento della dimensione storico-situata dell'individuo. In questo modo potremo rispettare pienamente la natura intersoggettiva e diacronica propria di ogni essere umano. Noi nasciamo, ci sviluppiamo e muoriamo solo in questi ambiti identificativi e non possiamo ignorare il radicamento spaziale e sociale, ovvero l'appartenenza ad un mondo della vita, che ci rende delle coscienze uniche ed inimitabili [cfr. MacIntyre 1988; Taylor 1993; Jones 1997].

Come ha sottolineato E. Stagni [1998], vivere una vita "buona", significa comunque vivere in modo congruente con se stessi, ovvero in modo autentico. Questo tipo di identità si distingue per il fatto che è capace di esprimere l'unicità ed irripetibilità socialmente elaborata. Per evitare di rimanere dei "sé saturi" diffranti in moltitudini di personaggi virtuali, è necessario ritrovare dei percorsi di radicamento in alcune culture, con i quali il singolo riesce a gestire meglio il proprio progetto di vita [Dell'Aquila 1997], agendo in modo più selettivo e coerente.

Lo testimoniano le reti civiche più avanzate nel contesto attuale: quelle di Milano e Bologna [vedi per un'indagine generale RUR 1997, 1998].

A conclusione del nostro *paper*, vogliamo sottolineare che le comunità virtuali in grado di far nascere una nuova sfera pubblica telematica sono al momento poche. Esse si sviluppano come teleorganizzazioni, ma si caratterizzano anche per i valori e gli obiettivi comuni, a cui tendono. Molto spesso si ancorano a gruppi reali, instaurando una dialogica continua fra i livelli *on-line* ed *off-line*. Probabilmente incentivando queste esperienze e collegandole con il livello delle reti civiche si potranno ottenere risultati migliori: ovvero la costruzione di tanti percorsi "glocali" alla società dell'informazione, in grado di combinare valori e storie differenti con l'apertura internazionale data dal *medium* Internet.

Riferimenti bibliografici

Aa.Vv. (1996), *Technosocialité*, numero monografico di "Sociétés", n. 51.

Ardigò A. (1988), *Per una sociologia oltre il post-moderno*, Laterza, Bari-Roma.

Beamish A. (1995), *Communities On-Line*, tesi di Ph.D. disponibile all'indirizzo <http://alberti.mit.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>.

Casalegno F. e Kavanaugh (1998), *Autour des communautés et des réseaux de télécommunications*, in "Sociétés", n. 59.

Cipolla C. (1997), *Epistemologia della tolleranza*, Angeli, Milano, 5 voll.

De Kerckhove D. (1993), *Brainframes*, Baskerville, Bologna [ed. orig.: 1991].

- (1997), *La pelle della cultura*, Costa & Nolan, Genova [ed. orig.: 1995].

Dell'Aquila P. (1997), [Verso un'ecologia del consumo](#), Angeli, Milano.

- (1999), *Tribù telematiche*, Guaraldi, Rimini.

Doheny-Farina S. (1996), *The Wired Neighborhood*, Yale University Press, New Haven and London.

Donati P. (1991), *Teoria relazionale della società*, Angeli, Milano.

Etzioni A. (1993), *The Spirit of Community*, Crown, New York.

Goffman E. (1969), *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna [ed. orig.: 1959].

Grossman L. K. (1995), *The Electronic Republic*, Viking, New York.

Haraway D. (1995), *Manifesto cyborg*, Feltrinelli, Milano [ed. orig.: 1991].

Jones S. G. (ed.) (1995), *Cybersociety*, Sage, London.

- (ed.) (1997), *Virtual Culture*, Sage, London.

Lasch C. (1981), *La cultura del narcisismo*, Bompiani, Milano [ed. orig.: 1979].

Lévy P. (1996), *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano [ed. orig.: 1994].

Loader B. (ed.) (1998), *Cyberspace Divide*, Routledge, London-New York.

Luhmann N. (1990), *Sistemi sociali*, Il Mulino, Bologna [ed. orig.: 1984].

Maffesoli M. (1988), *Il tempo delle tribù*, Armando, Roma [ed. orig.: 1988].

- (1992), *La Transfiguration du politique*, Grasset & Fasquelle, Paris.

- (1993), *Nel vuoto delle apparenze*, Garzanti, Milano [ed. orig.: 1990].

MacIntyre (1988), *Dopo la virtù*, Feltrinelli, Milano [ed. orig.: 1981].

Mantovani G. (1995), *Comunicazione e identità*, Il Mulino, Bologna.

Mazzoli G. e Boccia Artieri G. (1995), *L'ambigua frontiera del virtuale*, Angeli, Milano.

Meyrowitz J. (1995), *Oltre il senso del luogo*, Baskerville, Bologna [ed. orig.: 1985].

Morra G. (1992), *Il quarto uomo*, Armando, Roma.

Picci L. (1999), *La sfera telematica*, manoscritto in corso di pubblicazione.

- Pollini G. (1987), *Appartenenza e identità*, Angeli, Milano.
- Rheingold H. (1994), *Comunità virtuali*, Sperling & Kupfer, Milano [ed. orig.: 1993].
- Rodotà S. (1997), *Tecnopolitica*, Laterza, Roma-Bari.
- RUR (Rete Urbana delle Rappresentanze) e ASSINFORM (1996), *Le città digitali in Italia*, ricerca disponibile in rete all'indirizzo <http://www.rur.it/iniziat/assinform/index.htm>.
- RUR (Rete Urbana delle Rappresentanze) (1998), *Le città digitali in Italia*, Angeli, Milano.
- Schuler D. (1996), *New Community Networks*, ACM Press, New York.
- Shields R. (ed.) (1995), *Cultures of Internet*, Sage, London.
- Smith M. e Kollock P. (eds.) (1998), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London.
- Stagni (1998), *Un'idea di comunità*, Angeli, Milano.
- Stone A. R. (1995), *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge (Mass.).
- Tagliagambe S. (1997), *Epistemologia del ciber spazio*, Demos, Cagliari.
- Taylor Ch. (1993), *Radici dell'io*, Feltrinelli, Milano [ed. orig.: 1989].
- Tönnies F. (1963), *Comunità e società*, Comunità, Milano [ed. orig.: 1887].
- Turkle S. (1997), *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano [ed. orig.: 1996].